

README

Paket aset tiga dimensi dan animasi tiga dimensi senjata tradisional Indonesia merupakan hasil pengembangan dalam penelitian tugas akhir berjudul:

Pembuatan Aset Tiga Dimensi dan Animasi Tiga Dimensi Senjata Tradisional pada Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Markerless Augmented Reality

Aset dikembangkan sebagai komponen visual dalam aplikasi pembelajaran **PUSAKAR** untuk membantu siswa mengenal bentuk, proporsi, tekstur, ornamen, dan karakteristik senjata tradisional Indonesia secara lebih konkret dan interaktif.

Paket ini memuat enam aset senjata tradisional, yaitu:

1. Baladu
2. Parang Salawaku
3. Badik Lampung
4. Mandau
5. Clurit
6. Tombak

Setiap aset telah melalui proses pemodelan *high-poly*, optimasi menjadi *low-poly*, *UV editing*, *texturing*, *texture baking*, *rigging*, animasi, dan ekspor dalam format FBX agar dapat diintegrasikan ke Unity.

Cara Mencoba Aset

1. Unduh paket aset melalui tautan berikut:
<https://bit.ly/Object3DPusakarAR>
2. Ekstrak berkas ZIP yang telah diunduh.
3. Buka proyek menggunakan **Unity versi 2022.3.62f3** atau **Blender Versi 5.1.2** yang kompatibel.
4. Masukkan folder aset ke dalam folder **Assets** pada proyek Unity dengan cara:

 Assets → **Import New Asset**, kemudian pilih berkas FBX, tekstur, dan material yang tersedia.
5. Tarik model senjata dari jendela **Project** ke jendela **Scene** atau **Hierarchy**.
6. Periksa kembali pengaturan model pada bagian **Inspector**, meliputi:
 - Skala dan orientasi model

- Posisi *origin object*
 - Material dan tekstur
 - *Rig* dan klip animasi
 - *Animator Controller*
7. Jalankan proyek dengan menekan tombol **Play** untuk melihat tampilan model dan animasinya.